SPAWN

THE DARK AGES

VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA

image

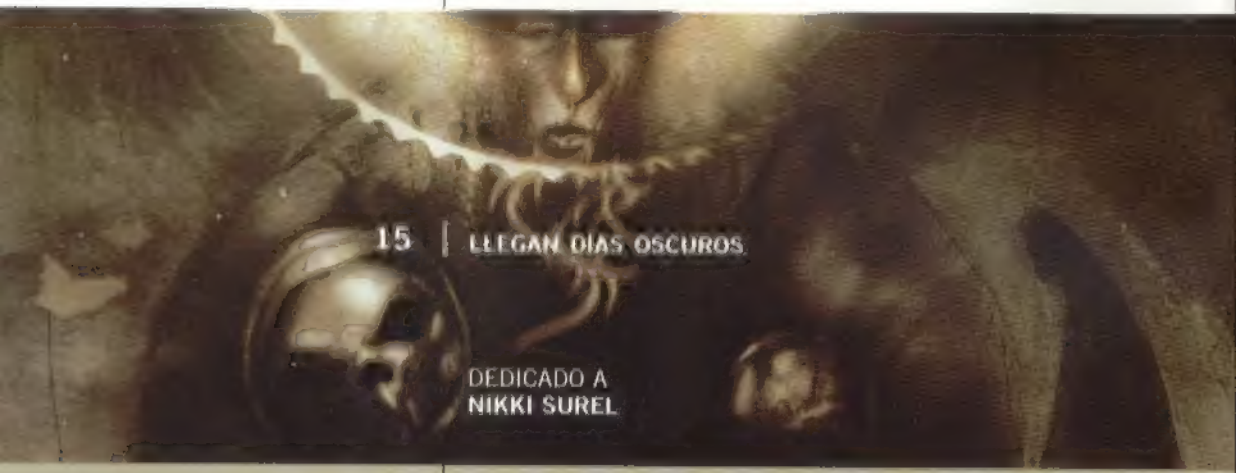
nº 15

1,70 euros

WORLD COMICS

SPAWN.COM

TODD McFARLANE E IMAGE COMICS PRESENTAN



15 | LLEGAN DIAS OSCUROS

DEDICADO A
NIKKI SUREL

GUIÓN
STEVE NILES

LÁPIZ
NAT JONES

TINTA
CHANCE WOLF
KEVIN CONRAD

COLOR
MARK NICHOLAS

PORTADA
SIMON DAVIS

TRADUCCIÓN
SANTIAGO GARCÍA

ROTULACIÓN
PILAR TOMEO

REALIZACIÓN TÉCNICA
CARLOS MONTE

SPAWN CREADO POR
TODD McFARLANE

WWW.DOMIORELTK SIN DOF WILDCATS CRG

Información Planeta-DeAgostini: *www.planetadeagostinicomics.com*
Compra de cómics: *www.planetacomic.com/Planeta*

SPAWN® The Dark Ages nº 15. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Paco. Editora: Cristina de Avilés. Copyright © 2002 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book *Spawn® The Dark Ages* nº 15 (V/00). Spawn®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 2000 of Todd McFarlane Productions, Inc. All other related characters are Trademark™ and Copyright © Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Image®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1992 of Image Comics, Inc. Copyright © 1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Imprime: Lifusa. Polígono Industrial Can Calderón. Avda. de la Marina 74-76, nave 1. 08830–Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Depósito legal: B-7347-01. (VI)/02) (4ED9). Distribuye: Logista. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108–Alcobendas (Madrid). Packager: Trioptria. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

TODD McFARLANE PRODUCTIONS

SPAWN.COM

¡Frío sopla el viento rumbo a mi verdadero amor, y suave cae la lluvia. Sólo he tenido un amor verdadero, y en el bosque murió!
¡Por mi amor haré lo que haría cualquier muchacho, me sentaré y lloraré sobre su tumba, durante doce meses y un día!
¡Y cuando hubieron pasado doce meses y un día, el fantasma se levantó y habló, ¿por qué te sientas sobre mi tumba y no me dejas dormir?!
Vete a traerme agua del desierto, y sangre de...
...de la piedra...

Dios...
Cuentan la historia de un muerto que regresó del Infierno para reclamar su tierra, su pueblo y su humanidad.

En vida, su nombre fue Lord Iain Covenant.

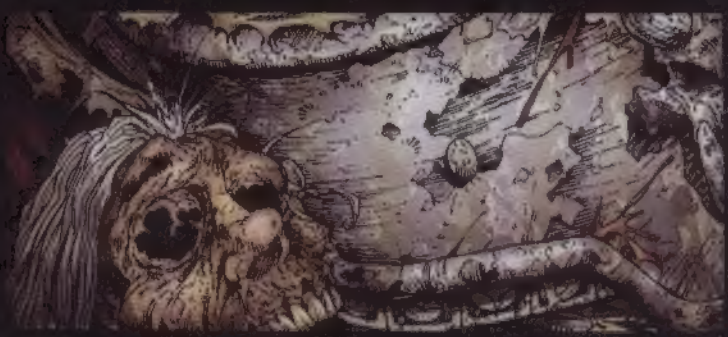
Luego, después que la muerte le hubo tomado de la mano, Covenant llegaría a ser conocido como el Caballero Negro.

Pero otros le llamaron algo que sólo se atrevían a decir en susurros, algo tan oscuro y tan horrible que sólo oír la palabra producía un escalofrío en la médula del hueso.

La palabra que no se atrevían a decir era Engendro del Infierno.

En vida, Covenant fue un guerrero. Un hombre que se erguía alto y sólo se inclinaba bajo los ojos de su Dios. Pero en un momento de debilidad, Covenant cayó en el corazón y las ingles de una mujer y mancilló su alma pristina.

Para redimirse a los ojos de Dios, Covenant partió para unirse a la Cruzada del Papa y liberar Tierra Santa de las hordas infieles. Covenant mató con mano poderosa y abrió garganta tras garganta hasta que las calles de Jerusalén se enrojecieron con sangre de herejes.



Pero entonces la espada cayó sobre Lord Covenant mismo, y al sentir que su vida escapaba de su cuerpo y su mente, supo que sería entregado a los brazos del Dios por el que había matado.

Estaba tristemente equivocado.

Fue entregado a los pozos del tormento, a las mismas puertas de la Bestia. El Infierno había reclamado el alma de este justo asesino. Malebolgia reclamaba el alma criminal de Covenant como propia.

Devuelto a la tierra como una bestia inmortal cinco años después de su muerte, sirviente del señor oscuro en persona, Covenant intentó encontrar su camino. Hubo quienes dijeron que le ayudarían, como el hombre llamado Cagliostro, y hubo quienes intentaron aniquilarle como DuBlanc y el Señor al que servía, pero todos fallaron en hacer lo que afirmaban.

Al final, Covenant, ahora bestia, se defendió solo y reclamó su pueblo y sus tierras de las garras de la tiranía y la servidumbre.

Lord Covenant gobernó sus tierras de nuevo tras capturar los corazones y almas de su pueblo. Se sentó en un trono como había tenido en vida, y durante un breve instante, fue feliz.

Pero la felicidad no formaba parte del plan. Había otros involucrados. Se habían hecho tratos, se había derramado sangre, se había alterado la historia. Era demasiado tarde para la serenidad. La máquina se había puesto en movimiento.

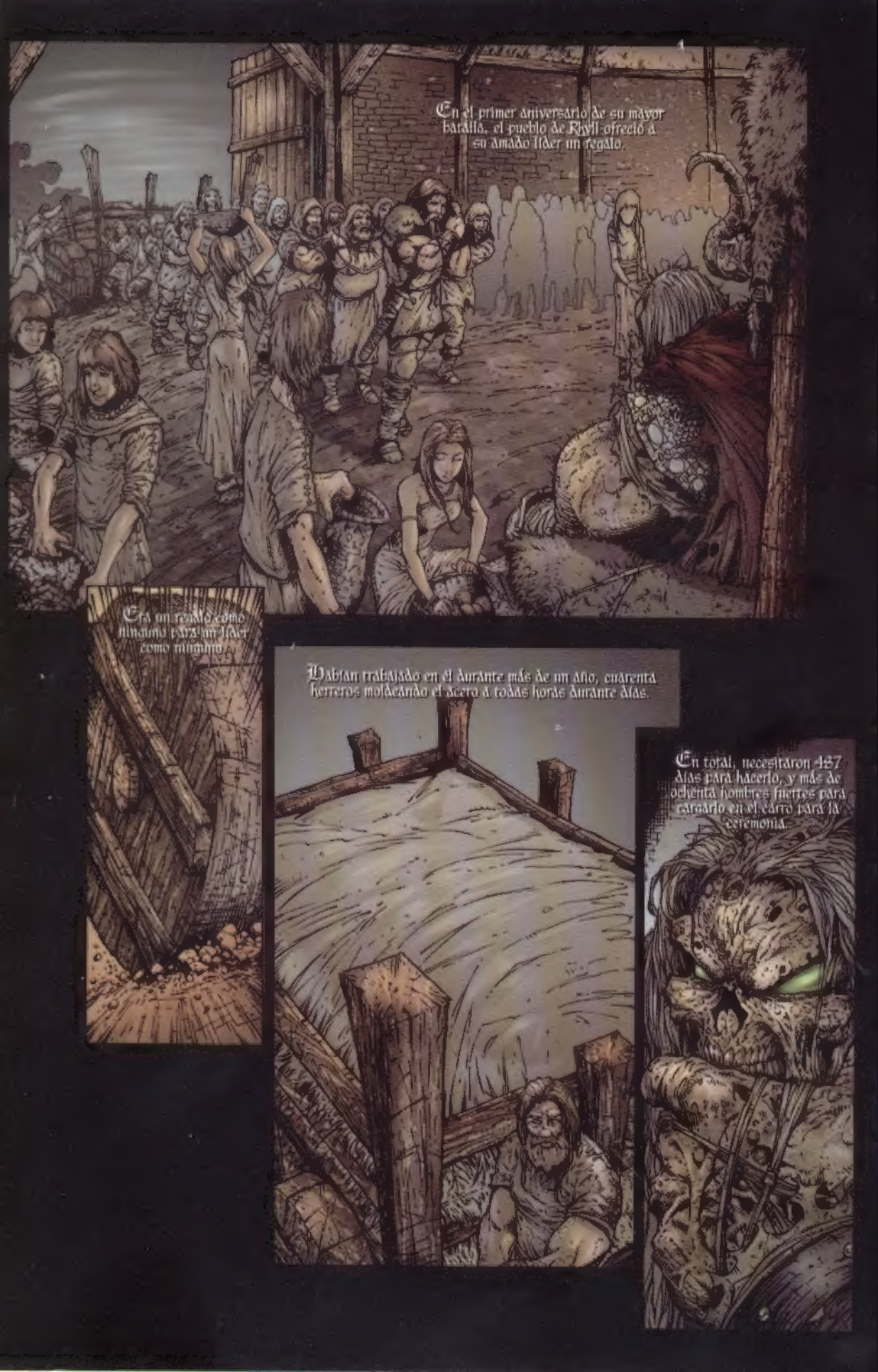
Era una apuesta de 400 años hecha por jugadores que no tenían intención de perder.

Ver a Covenant alzarse desde las cenizas de la desesperación, sólo para reclamar su sitio en la sociedad, y reclamar su trono, frustró a los poderes, pero no eran dados a precipitaciones. Sabían que mientras vigilaban y esperaban, Covenant tropezaría y caería, y allí estarían ellos esperando para echar una mano al futuro líder de los Condenados.

Sólo sería cuestión de tiempo...

Covenant disfrutaba de su papel de gobernante, y aunque su maldición surcaba sus venas, se permitía disfrutar de los frutos de sus victorias. Tomaba la comida, el vino e incluso la mujer que se atrevía a estar en su compañía.

Maldita la maldición. Covenant saboreaba su nuevo reinado. Covenant vivía de nuevo.


En el primer aniversario de su mayor batalla, el pueblo de Rhyll ofreció a su amado líder un regalo.
Era un regalo como ninguno para un líder como ninguno.
Habían trabajado en él durante más de un año, cuarenta herreros moldeando el acero a todas horas durante días.
En total, necesitaron 437 días para hacerlo, y más de ochenta hombres fuertes para cargarlo en el carro para la ceremonia.

Cuando estuvo acabado, pesaba más de media tonelada.
Un hacha de batalla para su gobernante no muerto que sólo él poseía fuerzas para blandir en combate.
Ciertamente, un regalo generoso y único.
Es...

Es espectacular. Gracias. ¡A todos! ¡Me encanta!
Covenant estaba complacido.
Los poderes, no.
La felicidad se extendía por la superficie, pero en algún lugar de la oscuridad se podían oír ecos rozando las almas del bosque que rodeaba Rivil.
Rieas como un grito.
Oscuridad húmeda como la tinta.
Igual que el hielo al fundirse cambia el cauce de los ríos, la serenidad del Engendro produjo sucesos que no podían deshacerse.
Los poderes exigen el pago por su apuesta.
Cuando no se cumplen las exigencias, se derrama sangre.
Apagón.

Covenant cae. La oscuridad le envuelve. Debe de ser un sueño.

Umm... ¿quién está ahí?

En la negrura hay calor. Calor húmedo derramándose sobre Covenant mientras sueña. Hay mujeres en sus sueños que piden más, y hombres que le vitorean para que se cobre la última muerte en el campo.

Pero rápidamente las súplicas se vuelven lloriqueos. Los vítores, gritos de dolor.

¿Q...qué está pasando?

¿Qué es esto?

El Engendro sueña un sueño de su vida antes de su segunda venida. Cuando era un hombre de carne y hueso y sentía el calor del sol sobre su rostro al cabalgar a la batalla.

¿Quién anda ahí? ¿Qué ha pasado? No puedo oírte. No puedo verte.

Pero esto no es un sueño, ¿verdad?

¿Qué ha pasado?

...no...

No es un sueño.

...no.

No es una pesadilla.

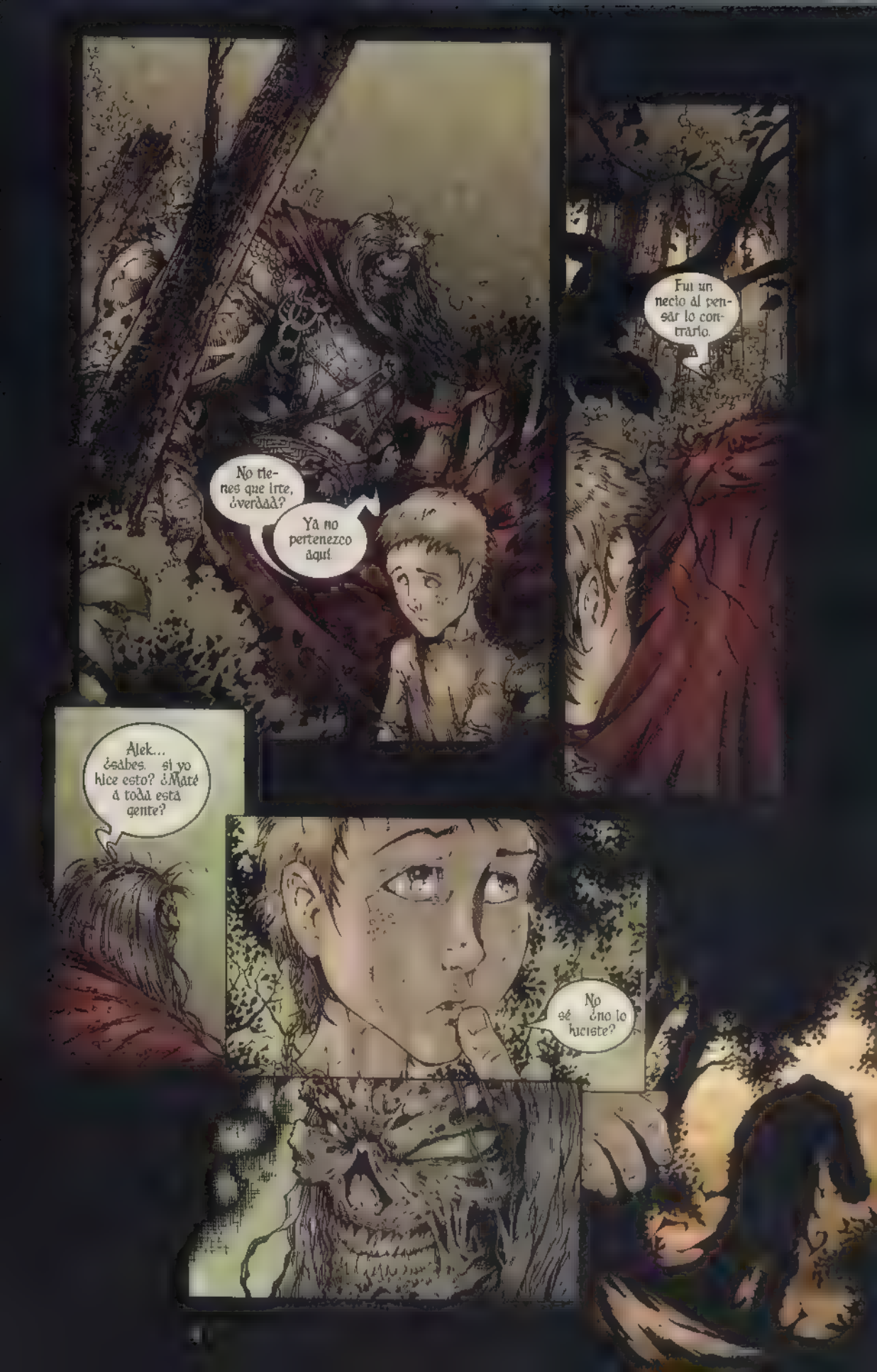
Esto es la realidad.

NOOOOOOOO!

¿Qué es esto? ¡¿Qué ha pasado?! Es un truco, ¿verdad? Dime.
Duda. Miedo. Negación. Una pesadilla en vela. La mente atenaceada de Covenant no encuentra explicación. ¿Había subestimado la naturaleza de su maldición? ¿Tenía razón aquel maldito Cagliostro?
Alguien. Soy yo, Covenant. No me temas. Ven. Dime qué ha pasado.
Por favor
por favor

Llegan más por mis supervivientes de la matanza. Ellos sabrán la verdad. Ellos sabrán quién fue esta cosa terrible, y entonces Covenant volverá por ellos... ¡para obtener venganza!
Trolp necesita saber quién hizo semejante horrible...
¿Por qué me miráis así? Soy yo, Covenant.
Sus ojos lo explican todo. En sus ojos el Engendro ve la verdad de este ataque salvaje.
No hay más explicación... El ataque, la maldición... [illegible]
¡Fue él! ¡Fue Covenant! ¡Animal!
¡¿Qué es esto?! ¿Por qué me atacáis?
¡Monstruo!
¡Profanador! ¡Mataste a mis hijos!
No, alto. ¡No puede ser!

¡Fuera!
¡Mátate!
¡Muere!
¡Fuera!
¡Demonio! ¡Confiamos en ti y nos cortaste el cuello!


No tienes que irte, ¿verdad?
Ya no pertenezco aquí.
Fui un necio al pensar lo contrario.
Alek... ¿sabes si yo hice esto? ¿Maté a toda esta gente?
No sé ¿no lo hiciste?

¿Por qué?
Preguntas tejiéndose como redes en su cabeza. Interminables, aparentemente sin sentido. Pero es un laberinto trazado con cuidado, está red de su maldición.
¿Por qué?
Pregunta equivocada. En su lugar, Covenant debería haber preguntado cuándo. ¿Cuánto tiempo esperaba escapar de los ojos de Malebolgia? ¿Cuánto había creído que un Spawn nacido del Infierno podía vivir entre carne y hueso?
¿Por qué?
Sobre him un trato. Covenant entregó su alma a los poderes a cambio de una segunda oportunidad en el plano de los vivos. A cambio, los poderes recibieron otra oportunidad de tener un líder. Un soldado que no tendría el mero fallo.
¿Por qué?
Porque en vida, Jonah Jain Covenant mató cientos de vidas en nombre de su Dios.
Tal vez fuera su inocencia lo que atrajo la atención de Malebolgia, pero no fue sólo la muerte. Fue el brillo en los ojos de Covenant cuando hundía su espada en las entrañas de su enemigo.

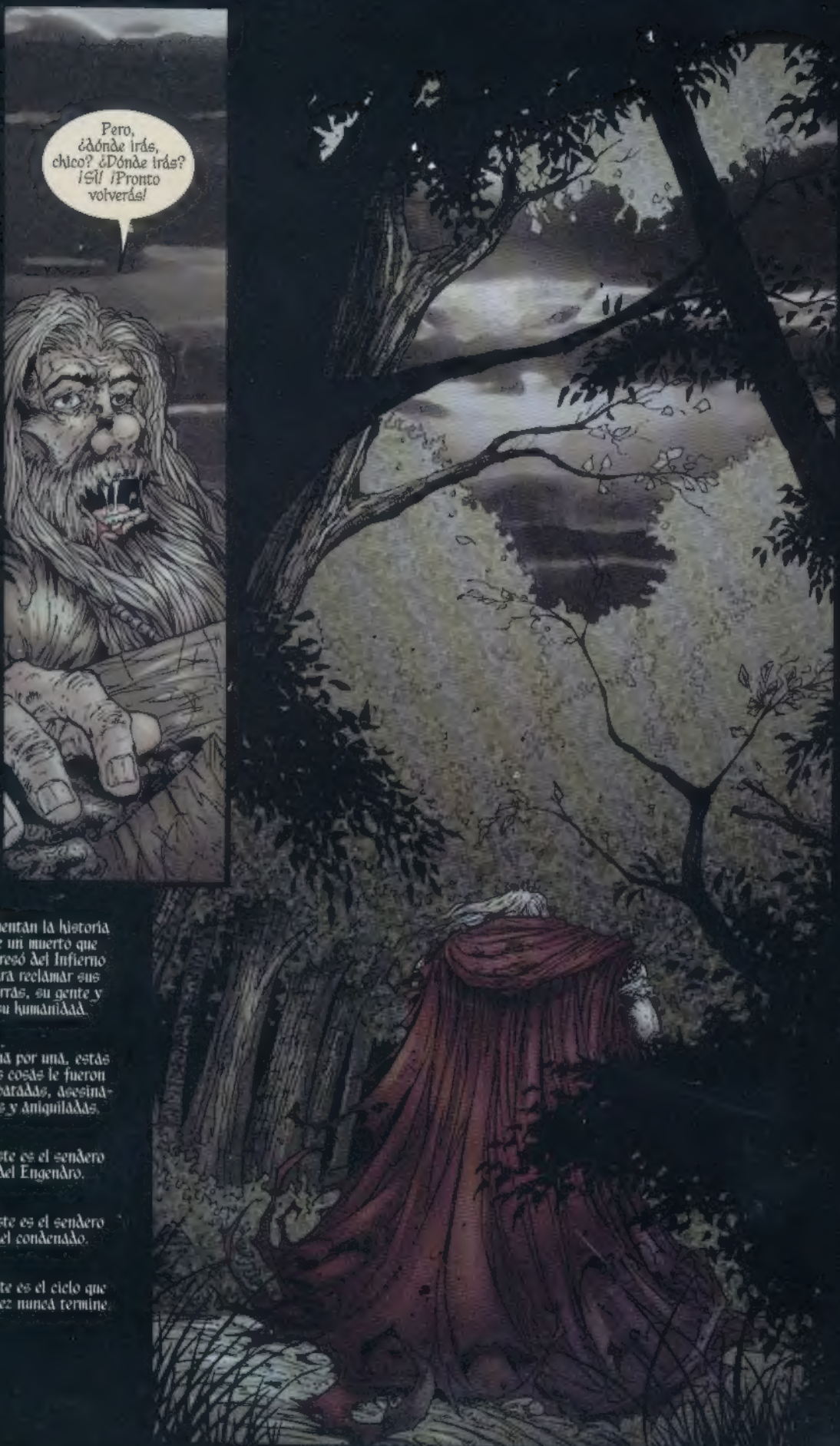
¡¿Por qué?!
Dios era la excusa, pero el asesinato era la razón.
El Infierno tomó nota. Constantine hizo el trato. No hacían falta más preguntas.

Cagliostro
Cagliostro
No hace falta gritar, muchacho. Estoy aquí. Ya me he enterado de lo de Rhyll. Las matanzas se difunden rápido.
Supongo que has venido en busca de consuelo, tal vez una explicación. Bueno, no la hay. No sé nada de lo que pasó.
¿Fui yo? ¿Hice yo esta atrocidad?
No veo la razón para las dudas. Por obra o por presencia, fuiste tú quien provocó esta masacre
¡¿Por qué no quieres contestar mis preguntas?!
Acabo de contestar. Pero no como tu querrías. No confundas la verdad con lo que quieres o lo que necesitas, Engendro.
Te advertí que te alejaras de los ciudadanos de Rhyll. Te advertí que no reclamases lo que fuiste en vida. No eres lo que fuiste. ¡No eres un hombre! Deja de intentar vivir como tal. ¡Mientras lo hagas, dejarás un río de muerte y sangre a tu paso!

Estás siguiéndoles el juego. Has proporcionado un chorro constante de muerte desde que regresaste. Dios mío, muchacho, ¿por qué no ves que has tomado decisiones equivocadas?
¡Decisiones horribles! ¿Cuándo aprenderás que si quieres escapar de esta maldición tendrás que dejar de seguirles el juego?
¿Cuántos más morirán antes de que descubras la verdad que has tenido siempre delante? ¿Cuántos niños yacerán muertos en el barro?
¡Silencio!
¡No puedes asesinar la verdad, Engendro!
¡No más acertijos! ¡No más mentiras! ¡No más elecciones!
¡Estoy harto! ¡Que todos me dejen! ¡Déjame a este Infierno!
¿Te sientes mejor ahora?
Mucho
Si has terminado de portarte como un bebé recién salido de vientre de su madre podremos seguir con tus lecciones

Estoy harto de tu lengua.
¡Agh! Es la verdad lo que te harta, chico. ¡Agh! Es la verdad lo que temes.
Eres un gusano arrogante ¿Por qué debería escucharte? Sólo oigo palabras mientras la gente se muere, mientras mi vida me es robada por segunda vez
¡Agh! Ahora estás usando la cabeza.
¿Más acertijos? Preferiría verte morir Preferiría no volver a oír esa voz nunca.
¿Qué prefieres -agh- que haga? ¿Decirte embustes? ¿Decirte mentiras?
Quiero la verdad.
Quiero .. recuperar... mi vida.
¡Agh! Matarme ¡agh! necio ¡agh! es lo que ellos quieren.

¡Bah! Basta de ti.
¡Cóff! Si dejaras -coff- de seguirles la corriente tal vez encontrarás formas de evitar la tragedia...
...como otros.
¿Otros?
No eres el primero que sufre este destino. ¡Ugh! Ya te lo he dicho. Eres uno de tantos intentos, y habrá muchos más. ¡Cóff! Sólo podemos librar la batalla con un soldado cada vez.
Otra vez con los acertijos. Estoy harto de tus acertijos. Habla claro, hombre. Dime cómo sabes las cosas que afirmas saber.
Fui un Engendro. Escapé de la mortaja... tú también puedes.
He oído suficientes de tus mentiras. Hallaré mi camino sin la guía de tu locura.


Pero, ¿adónde irás, chico? ¿Dónde trás? ¡Sí! ¡Pronto volverás!
Cuentan la historia de un muerto que regresó del Infierno para reclamar sus tierras, su gente y su humanidad.
Una por una, estas tres cosas le fueron arrebatadas, desmembradas y aniquiladas.
Éste es el sendero del Engendro.
Éste es el sendero del condenado.
Éste es el cielo que tal vez nunca termine.

SPAWN

THE DARK LETTERS

CELS PIÑOL

Espero que os esté gustando el nuevo equipo creativo de ***Spawn: The Dark Ages.*** Y os aseguro que las escenas más escabrosas de esta saga están todavía por llegar. Comentario genérico: a pesar de que se ha anunciado mucho desde su creación, todavía hay alguno de vosotros que se lía un pelín al buscar la página web de **World Comics**, porque no ha encontrado la dirección (aunque la pusimos en la sección de cartas del número 13) o porque busca por el nombre equivocado. La URL correcta es: www.planetadeagostinicomics.com, y allí encontraréis tanto novedades relacionadas con ***Spawn*** como todo el catálogo de **Planeta-DeAgostini Comics.**

ERNEST SABATER (Lleida), rolero confeso, además de ávido lector de toda clase de fantasía y "dragonadas" (palabra suya), se interesa por juegos de rol basados en el mundo de ***Spawn: The Dark Ages.*** Aunque era un producto cantado, no se ha adaptado **SDA** a formato rolero. Tampoco me suena que se haya publicado ningún módulo de **D20** (Dado de 20) en España, y creo que tampoco ha sucedido en Estados Unidos. Digo que estaba cantado porque, como tú y supongo que otros muchos lectores, la ambientación de ***Spawn*** permitiría jugar con magos, demonios, caballeros, guerreros, druidas (fijaos en esta saga), caza recompensas, etc. Quizás con el éxito de juegos como *Vampiro*, o el auge de la *fantasy* gracias a *El Señor de los Anillos* y a la eterna presencia de nuevas ediciones de *Dungeons and Dragons*, a **McFarlane** se le ocurra entrar en este campo. Como comentario relacionado, te diré que el otro día, mientras nos preparábamos las fichas para una partida de *Vampiro*, el máster y yo comentamos el tema de tu carta, y ambos llegamos a la conclusión de que ***Spawn*** sería uno de los juegos de rol que contara con las figuras más elaboradas del mundo: imagínate representar la situación de los jugadores en una escena de combate mediante muñecos de **McFarlane Toys.** Impresionante. No pierdas la esperanza: si se ha hecho con *Los Metabarones* de **Jodorowsky** y **Moebius/Giménez**, puede hacerse con ***Spawn...*** Sobre tus últimas reflexiones, las que tratan la crisis de los JdR y tablero, sólo puedo decirte que cada vez con más fuerza, esta clase de entretenimiento está entrando en tiendas especializadas en cómic y cada vez se abren más establecimientos relacionados con el tema. Pasate cualquier fin de semana por un centro comercial en el que hayan abierto una tienda de **Games Workshop** y verás como está hasta los topes de chavales ampliando sus ejércitos de **Warhammer.**

A.S. POZAS (Valladolid), es otro jugador de rol y seguidor de ***Spawn*** con inquietudes parecidas a las de **Ernest**, pero que pone la directa y ha adaptado el mundo de **Spawn** al sistema **D20**, y "masterea" partidas con otros colegotes, ambientándolas tanto en el mundo de **Spawn** actual como en el pasado (nos comenta que se lo pasó en grande diseñando la ficha de "personaje no jugador" para **Sam** y **Twitch**; un personaje no jugador es alguien a quien el máster hace aparecer y controla él, unas veces para que te ayude en tus investigaciones, otras para que te des de piños con él/ella). No me parece mala idea que cuelgues tus reglas y creaciones de personajes en la web, así como las transcripciones de las partidas; pero, recuerda, debes incluir el *copyright* de los personajes de ***Spawn*** y, ante todo, hacerlo sin ánimo de lucro.

Si quieres diferenciar dos etapas distintas de un cómic, fíjate en la cubierta en busca de Volumen I o Volumen II, que es el caso de ***Sam & Twitch.*** También puedes fijarte en los créditos, donde te figura la fecha de salida. Si tienes un número 3, por ejemplo, que apareció en mayo de 2002, y un número 5 que apareció en febrero de 2001, el de febrero pertenece a otra etapa, a otra numeración.

Nada más. "Cae la mano de Dios y..."

...y quedamos para el próximo mes.

The Dark Letters
World Comics
Aribau 185
08021–Barcelona

darkages@dreamers.com

Servicio de Venta por Correo: El Catálogo S.L.
Apdo. de Correos 24.341.
08080 Barcelona.
Tel. 93 450 07 68.
www.planetacomic.com/Planeta

¿te gustan los cómics?